SPEEDRUN, UM NOVO JEITO DE JOGAR!

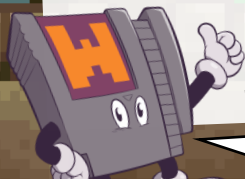
EDITORIAL

Você conhece o Mario???

Não, este humilde editor não está propondo nenhuma piada infame de duplo sentido sobre alguém escondido em um móvel qualquer. Estou falando da maior mascote de todos os tempos, o rei dos games de plataforma, nosso querido Mario Bros!

É evidente que qualquer gamer que se preze conheça o bigodudo, mas você conhece todos os jogos dele? Tem certeza? Tire a prova em nossa seleção de games não tão conhecidos do personagem. Conheça também sua nova aventura: "Super Mario Odyssey", e descubra porque este será um clássico lembrado por esta e pelas próximas gerações. Para comemorar o 20º Aniversário de Resident Evil 2, embarcamos em uma viagem ao passado pelas clássicas revistas nacionais, com detalhes sobre a cobertura que o game recebeu durante seu desenvolvimento e lançamento.

Tartarugas Ninja, Splatterhouse, Mickey Mouse e até mesmo Chapolin Colorado! Essa é a Revista WarpZone, um festival de conteúdo repleto de nostalgia e diversão! Boa Leitura!

Johnny Vila, Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.warpzone.me

Revista WarpZone nº 4 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Editor-Chefe: Cleber Marques ▪ **Diretor Editorial:** Johnny Vila ▪ **Diretor de Redação:** Rafael Belmonte ▪ **Diretor de Arte:** Leandro Cruz ▪ **Diagramador:** Cleber Marques ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Redatores desta edição:** Johnny Vila, Alexandre Woloski, Thiago Gonçalves, Gabriel Toschi, Fabio Reis, João Victor, Mauricio Silvério, Maicon Barbosa, Roberto Tadeu Rodrigues, Alan Ricardo, Flávio Antônio de Assis Leite, Filipe Andrade, Mozart Geraldo, Zemo e Tiozão da WZ.

SELECT PLAYER

Você está lá, na maior nostalgia, jogando aquele game que te faz lembrar tanto da infância. De repente, o game - ou os continues - acabam, você para de jogar e começa a pensar o seguinte: *Poxa... esse jogo bem que podia ter tido uma continuação.* Bom, já que não há uma sequência oficial, que tal uma continuação feita por fãs? Também não tem?! Bom, aí, o jeito é apelar para o "faça você mesmo".

A GAMEscola abre turmas para seu curso online esporadicamente. Por isso, é muito importante que você aproveite as vagas que a GAMEscola abriu exclusivamente para os leitores da WarpZone. Acesse já: www.gamescola.com.br/warpzone e matricule-se o mais rápido possível porque as vagas são limitadas! No link tem um vídeo que explica todos os detalhes do curso, então, corre lá e garante a sua porque o valor está imperdível!!!

Por Johnny Vila

Piada ou hit? O novo Shaq Fu é uma incógnita

Estrelado pelo ex-jogador de basquetebol, Shaquille O'Neal, Shaq Fu figura com frequência em listas com os piores games de todos os tempos. Entre os principais problemas do jogo de luta lançado em 1994 (para SNES e Mega Drive), destaques para a história confusa e o péssimo efeito de colisão, que torna o simples ato de acertar o inimigo algo bem mais complexo do que deveria ser.

Contrariando todas as expectativas, uma sequência para o game foi anunciada em 2014 e, após sucesso em campanha de financiamento coletivo, o projeto obteve mais de 450 mil dólares. Depois de muito tempo, e pouquíssimas informações sobre a produção, um trailer foi apresentado pelo próprio Shaquille em 2015 no evento "The Game Awards". Por incrível que pareça, o jogo promete deixar para trás o legado negativo de seu antecessor.

O lançamento estava previsto para 2017, mas o game chegará mesmo em 2018. "Shaq Fu: A Legend Reborn" será um beat 'n up com gráficos 3D e jogabilidade 2D, que contará com efeitos de câmera lenta, chefões de fase e até o uso de armaduras e fantasias com poderes especiais. ■

Cartucho de Ouro: Entre as recompensas oferecidas durante a campanha, uma das mais interessantes é uma réplica de cartucho de SNES. Na cor dourada e com autografo do próprio Shaquille O'Neal, apenas 200 unidades foram produzidas.

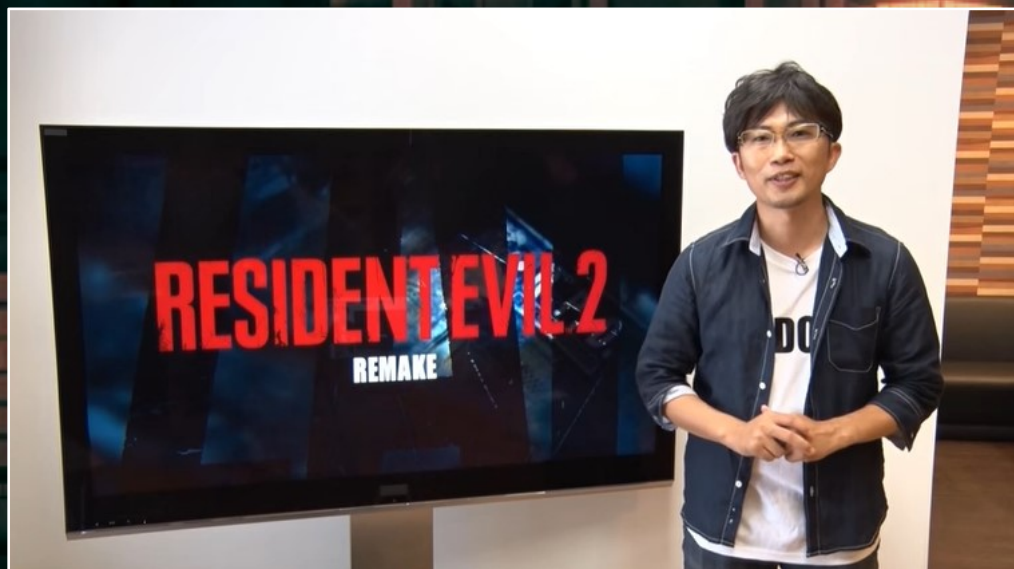
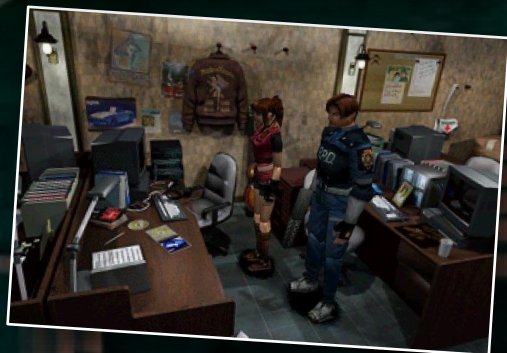
Por **Alexandre Woloski**

Resident Evil 2: Remake
Incógnitas, jogo feito por fãs e confirmações. A quantas anda este Remake?

RESIDENT EVIL 2

No mês do vigésimo aniversário de Resident Evil 2, a Capcom está matando de ansiedade os fãs da série. Nos últimos dias, diversos rumores e pistas deixadas pelos membros do 'alto escalão' da empresa dão conta de que podemos ter uma possível data de lançamento e mais detalhes sobre o remake do jogo ainda este mês. Contudo, embora todos falem abertamente sobre o assunto, até o fechamento desta edição não houve nenhuma confirmação por parte da empresa.

A novela em torno do remake de Resident Evil 2 se estende desde o ano longínquo de 2002, quando o remake de Resident Evil 1 foi lançado e os fãs da franquia passaram a pressionar a empresa para lançar um com o segundo título também. No entanto, com a chegada da nova geração de consoles, e os lançamentos de Resident Evil 4, 5 e 6, o movimento dos fãs acabou perdendo intensidade.

Em 2014, o assunto voltou à tona quando a InvaderGames, um grupo de desenvolvedores e fãs da franquia, produziu sua própria versão do jogo chamada Resident Evil 2: Reborn. O grupo chegou a lançar um trailer da Demo e pretendia disponibilizar o jogo gratuitamente para PC.

Em meio ao furor deste jogo feito por fãs, em 2015 a Capcom veio a público e finalmente oficializa o título. Entretanto, indo na contramão do que todos imaginavam, a empresa toma uma atitude inesperada acerca do projeto dos fãs: convida os membros da InvaderGames para atuarem como consultores de Resident Evil 2: Remake.

Desde então, pouco se sabe sobre o jogo e a quantas anda seu desenvolvimento. A única informação revelada é que o jogo será totalmente refeito (do zero). Todo este mistério em volta do Remake demonstra que a Capcom está realmente preocupada em entregar algo memorável aos fãs que estão aguardando, ansiosamente, desde 2002. ■

SPEEDRUN

VOCÊ SABE O QUE É?

Por **Thiago Gonçalves**

Ao contrário do que o nome sugere, Speedrun não é a prática de correr rápido, mas a tentativa de finalizar um jogo (ou parte de um jogo) no menor tempo possível. Mas, quão rápido são as speedruns? Na categoria "Any%", em que o único objetivo é chegar aos créditos, o atual recorde mundial de Super Mario Bros, por exemplo, é de 4m56s. Já o record de "Ocarina of Time", é de 17m07s!

É possível apontar dois jogos como "os pais da Speedrun". O primeiro deles é a série Metroid, que costuma "recompensar" quem zera o jogo rapidamente. O segundo precursor foi "DOOM". Com algumas linhas de comando era possível "filmar" suas ações no jogo como se fossem a demonstração inicial (aqueles vídeos que mostram a gameplay quando o jogador fica muito tempo no menu sem fazer nada). Essa possibilidade de gravar "in-game" foi essencial para a criação da comunidade de speedrun. Os arquivos eram pequenos, o que facilitava o compartilhamento dessas "demos" pela internet dos anos 90.

Para serem tão rápidos, os jogadores precisam estar extremamente familiarizados com o jogo. Por isso, é mais comum ver Speedrun de jogos retrô, afinal, jogar a mesma fita durante anos ajuda a conhecer as melhores estratégias.

Quando se joga um mesmo jogo por tanto tempo não é incomum encontrarmos alguns 'glitches' e 'bugs'. Normalmente ficamos frustrados com isso, pois eles podem atrapalhar a jogatina. Entretanto, os speedrunners abraçam os glitches como parte do jogo e os utilizam para atingir seus objetivos. Os glitches variam de jogo para jogo, às vezes eles permitem atravessar uma parede ou, no caso de "Ocarina of Time", teleportar direto para o castelo do Ganon.

Ficou interessado em assistir? Se você está apenas curioso, vá para o site www.speedrun.com e procure o recorde mundial de seu jogo favorito. Porém, a melhor maneira de assistir a uma speedrun é ao vivo. A tensão de ver em tempo real um jogador, com habilidades sobre-humanas, reduzir em frações de segundos seu recorde pessoal é impagável. Isso acontece porque não se sabe se ele/ela vai conseguir se superar (e a chance de falhar deixa tudo mais emocionante). Para quem quiser assistir, recomendo o site www.speedrunslive.com, mas se você não quiser assistir os gringos, pode usar o site www.speedrunsbrasil.com.

Não é possível falar de speedruns sem falar sobre as incríveis maratonas de caridade, sendo que a mais famosa entre elas é a "GDQ" (ou 'Games Done Quick'). Esse evento acontece duas vezes por ano e dura uma semana inteira, 24h por dia. São quase 200 jogos por maratona, desde os mais obscuros até os mais populares. Os eventos costumam beneficiar a "Prevent Cancer Foundation" ou os "Médicos Sem Fronteiras". Atualmente, os GDQs arrecadam em média 2 milhões de dólares por evento.

As speedruns vieram para ficar e enquanto houverem malucos querendo provar o quão bom eles são em seus jogos preferidos, pode ter certeza que elas continuarão existindo. ■

MATÉRIA DE CAPA

Por **Gabriel Toschi**

Conhece o Mario? Mas conhece mesmo?

A figura mais ilustre dos games... em seus jogos menos famosos.

É óbvio que você conhece o personagem mais famoso do mundo dos consoles. Nos anos 90, ele era mais conhecido que o próprio Mickey Mouse. Com uma carteira de trabalho de dar inveja, o maior herói da história do Reino dos Cogumelos (e de outros reinos também) será sempre um dos maiores ícones do entretenimento.

Entretanto, como toda e qualquer personalidade, alguns de seus feitos caíram no esquecimento. Talvez por não terem sido tão grandiosos, por serem concebidos no momento errado, ou ainda, deixados de lado de propósito por algum motivo. De qualquer forma, estamos aqui hoje para - no melhor estilo anos 90 - ajustar o Capacitor de Fluxo e lembrar alguns dos jogos mais obscuros do bigodudo favorito.

Mario's Bombs Away

Em algum momento de sua vida, Mario colocou uma farda e foi para o campo de batalha para estrelar "Mario's Bombs Away", jogo da série "Game & Watch", lançado em 1983. Sua missão era simples: pegar bombas de um lado da tela, acendê-las com as faíscas lançadas pelos inimigos e entregá-las do outro lado sem que elas explodissem. Há quem diga que o jogo se passa durante a Guerra do Vietnã em razão do vestuário do herói. O jogo não fez muito sucesso e só foi visto novamente em "Game & Watch Gallery 4" (GBA/Wii U).

Mario Teaches Typing

Alguns acordos que a Nintendo fez nos anos 90 não foram dos melhores. O resultado de um deles foi o esquecido — ainda bem! — "Mario Teaches Typing", lançado em 1991 para DOS (e depois para Windows e Macintosh). A, 'não tão animada', aventura, retrata o dia em que Mario explodiu a 'Máquina de Escrever Mágica', depois de digitar de forma errada uma frase, e decide consertá-la para melhorar as suas habilidades de digitação. Você só podia passar de fase caso conseguisse alcançar uma taxa razoável de palavras por minuto e, a cada letra digitada, o próprio Mario andava na tela, passando por um inimigo, quebrando blocos ou entrando em um cano.

Yoshi's Cookie

Vamos piorar um pouco a sua fome ao falar de Yoshi's Cookie, um singelo puzzle que ficou esquecido em 1992, quando saiu para NES, SNES e Game Boy. O jogo consistia em uma grade de cookies, que sumiam quando uma linha ou uma coluna fosse feita com o mesmo tipo de biscoito.

Era possível apenas rotacionar linhas ou colunas para mudar a posição deles, resultando numa lógica que parecia até resolver um cubo mágico em 2D. Você podia jogar sozinho no modo infinito ou em um modo VS. Ainda existia um modo puzzle com quebra-cabeças feitos por "Alexey Pajitnov", ninguém menos que o criador de Tetris.

Mario & Wario

Mario também protagonizou mais um puzzle esquecido do Super Nintendo: “Mario & Wario”, lançado apenas no Japão em 1993 e feito pela Game Freak, desenvolvedora de Pokémon. Um dos poucos compatíveis com o SNES Mouse, o jogo trazia Wario jogando baldes na cabeça de Mario, Peach e Yoshi, que precisavam da ajuda da fada Wanda, controlada pelo jogador, para os guiarem pelos cenários. O game tinha uma pegada parecida com a que veríamos anos depois em “Mario vs. Donkey Kong” (principalmente as versões de NDS) e, na opinião deste humilde redator, poderia ser trazido de volta ao Switch em uma belíssima continuação.

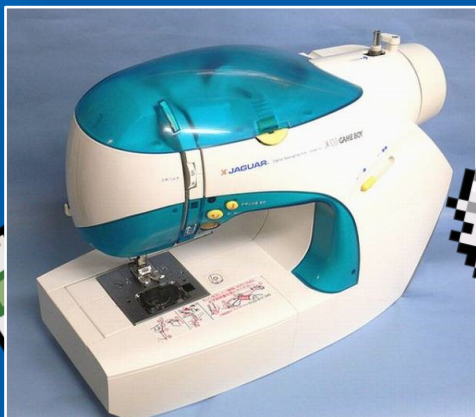
Mario Clash

OK, não é fácil esperar que alguém lembre alguma coisa do Virtual Boy — além do fracasso comercial que ele foi — , mas o primeiro console 3D da Nintendo teve a presença de Mario não só em seu primeiro jogo de tênis, mas também em “Mario Clash”, lançado em 1995. O nosso herói deveria derrotar Koopas e outros inimigos nos esgotos lançando seus cascos uns nos outros, mas, desta vez, também poderia ir para o plano de fundo da fase e encontrar outros inimigos. Assim como o console, foi um fracasso de vendas e só foi visto novamente como um dos microgames em WarioWare, de Game Boy Advance.

Dance Dance Revolution: Mario Mix

Para a Nintendo, qualquer coisa pode ser um jeito válido de salvar o mundo, incluindo dançar! Essa é a premissa de "Dance Dance Revolution: Mario Mix", lançado em 2005 para GameCube pela Konami. Trata-se, basicamente, de uma versão do tradicional jogo de dança com tapetes, mas com o toque Mario, incluindo um modo história, itens, mini games e o chamado Mush Mode, no qual inimigos clássicos da série aparecem no lugar das setas, trazendo diferentes mecânicas. Além disso, todas as músicas são remixes de clássicos dos jogos de Mario ou da história da música (como Mozart e Strauss).

Mario Family

Para fechar a nossa lista, o mais estranho, porque ele não é um jogo propriamente dito, mas um software de costura Mario Family foi lançado para Game Boy Color em 2001, só no Japão, e foi pensado para ser usado com a máquina de costura "Jaguar JN -100", que tinha um incrível suporte ao portátil. Era possível escolher entre vários desenhos prontos de Mario e seus amigos, em diferentes paletas de cores, ou (tentar) usar os recursos do jogo para fazer sua própria estampa que era produzida de verdade utilizando a máquina. ■

ADIMIRÁVEL RETRÔ NOVO

Por **Fabio Reis**

TURTLES IN TIME RE-SHELLED

Após o lançamento do filme 'As Tartarugas Ninjas: O Retorno' (2007), nossos heróis receberam novos games, desta vez desenvolvidos pela francesa UbiSoft, em vez da japonesa Konami (que foi responsável pelos games da série nas gerações 8 e 16 bits).

Dentre os novos jogos da franquia, o primeiro deles foi baseado no filme e pouco lembrava os jogos clássicos dos arcades e consoles antigos. Depois dessa experiência, a Ubi resolveu que era o momento de tentar resgatar aquela jogabilidade que todos estavam acostumados.

A grande dúvida era: "Como fazer um jogo divertido como os antigos, mas aproveitando os novos recursos"? A solução: Remake! A primeira coisa que temos que ter em mente é que "Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles In Time Re-Shelled" foi baseado na versão para arcade de 1991 e não na versão do Snes — então, se você jogou a versão do console, com certeza sentirá falta de alguns elementos, como o Technodrome, por exemplo.

MODOS DE JOGO E JOGABILIDADE

Aqui temos Single Player, Multiplayer Offline e Online. A jogabilidade foi influenciada pelos gráficos 3D, ou seja, agora podemos atacar em oito direções, o que diminui um pouco o fator diversão para os saudosistas. No original, era possível usar de estratégias, afinal, cada personagem atacava de um jeito e alcance diferente, já nesta versão, elas parecem bater de qualquer jeito, então, tanto faz com quem você joga, o efeito é o mesmo.

O modo multiplayer dá uma percepção melhor do que estou dizendo, principalmente nos chefes, pois você percebe que não precisa de uma estratégia, basta atacar e desviar dos golpes e pronto, o chefe será derrotado rapidamente.

OS GRÁFICOS

Esse talvez seja o melhor quesito do jogo, ele é moderno, mas traz todo o charme do original. No primeiro estágio temos o Krang gigante soltando raios pelos olhos, mas mantendo uma movimentação muito parecida com o original em pixel. As Tartarugas seguem um estilo que mistura o desenho animado clássico com o filme de 2007, entregando um visual bastante carismático. As animações estão todas de volta, e isso é algo a se elogiar, afinal, todos os raios, tiros, magias, pedras caindo, geram onomatopeias e animações hilárias, como no jogo original.

O ÁUDIO

Os jogos da Konami são conhecidos por terem músicas bem características a ponto de sabermos que um jogo era da empresa só de ouvir o som. Nesta versão, temos algumas músicas do jogo clássico, mas é impossível não sentir a ausência,

por exemplo, da abertura cantada (presente no árcade). O resultado da parte sonora até que ficou parecido com o original, você vai adorar aquele som de teclado que está presente em tantos jogos.

As vozes foram atualizadas, mas frases clássicas como: "Oh! Shellshock!", "Let's Kick Shell!" e "Cowabanga!", estão todas de volta. E tudo legendado para entender melhor. Também há um locutor anunciando cada uma das fases, como ocorria no original. Os efeitos sonoros são bem bacanas e acompanham bem a ação.

A HISTÓRIA

Destruidor cansou de raptar a April e resolve, com a ajuda de Krang, roubar a Estátua da Liberdade! Quando os quatro adolescentes mutantes resolvem ir atrás, é revelado que ele tinha um plano maior: bani-los através do tempo!

“Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles In Time Re-Shelled” é sim uma ótima homenagem ao clássico arcade, mas talv tenha deixado a sensação de que tenha faltado alguma coisa, e de que talvez a Konami deveria tentar voltar com a parceria que começou nos anos 80 e terminou nos anos 2000.

Esse jogo hoje é considerado raro, pois, apesar de ser digital, ele foi retirado da Xbox Live e da PSN assim que expirou o acordo dos direitos com a UbiSoft. Recentemente, a série recebeu um novo game publicado pela Activision, desenvolvido pela Platinum Games (de Bayonetta), além dos personagens marcarem presença como lutadores (via DLC) em Injustice 2, da WB Games.

Por João Victor

Lançado pela Namco nos Arcades japoneses em 1988, "Splatterhouse" é um game do gênero beat'em up slasher, o famoso "briga de rua", mas com muita violência.

No game, Rick e sua namorada, Jennifer, se veem perdidos em meio a uma tempestade e acabam se refugiando em uma misteriosa mansão, conhecida pelos rumores de que lá são realizados terríveis experimentos. Ao entrar, Jennifer desaparece e Rick perde a consciência, acordando momentos depois em outro lugar e portando uma estranha máscara com poderes além da compreensão.

Durante a busca de Rick por sua namorada, o jogador encontrará uma grande variedade de monstros e, para enfrentá-los, terá a seu dispor vários tipos de armas, todas com animação de ataque própria, tornando a ação uma verdadeira carnificina.

Splatterhouse foi considerado um dos jogos mais violentos de sua geração e não fez sucesso apenas por seu enredo, mas pela semelhança com o serial killer mais famoso dos cinemas: "Jason Voorhees", dos filmes "Sexta-Feira 13". O game possui gráficos bonitos, um mapa imenso e um clima sombrio sem igual.

O game também ganhou versões para o PcEngine/TurboGrafx, trata-se predominantemente do mesmo game, mas com as devidas diferenças gráficas (fica evidente a superioridade gráfica da versão Arcade). Entre as versões da NEC, houveram algumas diferenças: como a máscara de Rick que, no mercado americano, teve a cor alterada de branca para vermelha (para evitar complicações de direitos autorais, dada a já citada semelhança com Jason Voorhees); e um dos chefes que, na versão japonesa, era uma cruz invertida e foi substituído por um olho — para evitar possíveis complicações com órgãos reguladores (religião).

A dificuldade também sofreu alterações, ficando mais balanceada nas versões domésticas, uma vez que começamos com mais energia e ela é revitalizada (um pouco) quando passamos de fase — diferente da versão árcade, que foi programada para consumir fichas sem dó e piedade, da mesma forma com que Rick trata os adversários.

REVIEW

Por MauHard

THE PUNISHER

JUSTIÇA COM AS PRÓPRIAS MÃOS

O que você faria se sua esposa e filhos fossem assassinados na sua frente? Certamente ficaria muito abalado pelo resto da vida. Mas não foi o que “Frank Castle” escolheu fazer. Com ódio e senso de justiça (com as próprias mãos, é claro) nasceu "THE PUNISHER". Após o sucesso nas HQs, os gamers finalmente tiveram a oportunidade de sentir toda a violência e agressividade de Frank Castle com ‘The Punisher’, para Mega Drive, obra prima de ‘tiroteio e porradaria’.

O game conta com seis fases ambientadas em cenários urbanos e suburbanos (imagine um “Bronx”), e você não irá percorrê-los sozinho, pois também é possível jogar com um amigo controlando “Nick Fury”, que também entrou nessa para acabar de vez com o crime organizado — liderado pelo mafioso, Rei do Crime. Juntos, será possível fazer ‘miséria’ pela cidade, pois a jogabilidade permite andar, pular e explorar o cenário, aproveitando tudo à volta, seja para quebrar ou para ‘pegar’ os objetos.

Os inimigos são, em sua grande maioria, punks e arruaceiros, mas há também gângsteres e

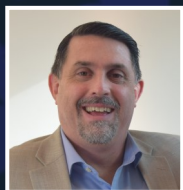
criminosos mais espertos que irão dificultar seu avanço durante as fases. Para ajudar, você conta com um super golpe especial, no qual Punisher bombardeia a tela, fazendo os inimigos 'desaparecerem', literalmente (basta apertar dois botões em seu joystick).

O som é belíssimo, dentro dos padrões 16 bits, com trilhas sonoras inspiradas em filmes de ação. Você enfrenta seis chefes linha dura que, com certeza, irão lhe custar algum continue como recordação! Se eu pudesse definir "The Punisher" para Mega Drive, diria que é uma "ANARQUIA TOTAL"!

ENTREVISTA

Por Johnny Vila

TECTOY

Não contavam com a astúcia da TECTOY

Confira muitas curiosidades sobre Chapolin nesta entrevista com Alexandre Pagano

Figurando ao lado de "Chaves", como uma das maiores criações de Roberto Gómez Bolaños, "Chapolin Colorado" fez (e ainda faz) muito sucesso no Brasil desde que o seriado começou a ser exibido em terras tupiniquins, em 1984.

O polegar vermelho também marcou presença nos games através de "Chapolim x Drácula: Um Duelo Assustador", lançado pela TecToy em 1993 para Master System. Trata-se de uma adaptação de "Ghost House", jogo lançado originalmente em 1986. O protagonista, Mick, foi substituído pelo super-herói atrapalhado, juntamente com sua Marreta Biônica como arma.

O título é composto por estágios onde o nosso intrépido herói deverá encontrar e derrotar cinco vampiros (sendo Drácula o último deles). Após localizar a chave que dá acesso ao respectivo caixão, e despertando o sugador de sangue, Chapolin poderá acionar as lâmpadas espalhadas pela mansão para congelar temporariamente o inimigo, tendo a oportunidade de causar mais dano com sua "Marreta Biônica".

Não apenas vampiros estarão no caminho de Chapolin, mas também múmias, morcegos, fantasmas e outros monstros marcam presença no game. A WarpZone

teve a oportunidade de conhecer um pouco mais sobre a produção do jogo em uma conversa com Alexandre Pagano, game designer da TecToy nos anos 90. Confira:

Como surgiu a ideia para o desenvolvimento do game? "Ghost House" já havia sido escolhido para servir como base para o novo título desde o princípio?

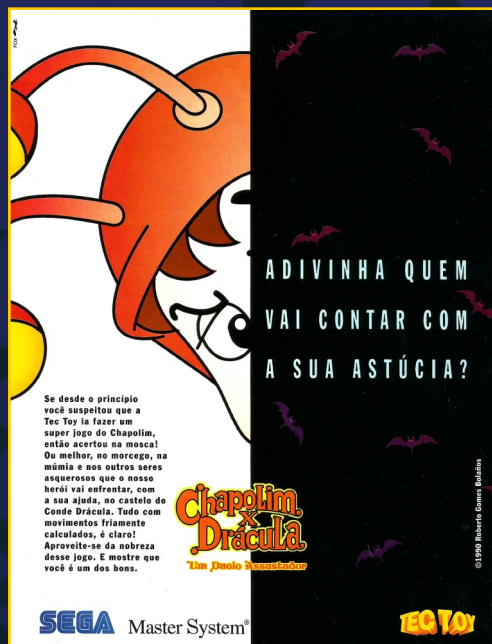
[AP] Uma de nossas atividades na área de desenvolvimento de games da TecToy era a adaptação de títulos que ainda não tinham sido lançados. Isto não era uma regra, mas sim, desejável.

Já dizia Cazuza, ninguém gosta de ir a um “museu de grandes novidades”. Quando falamos em comprar um “Lançamento”, não significa que ele seja novo! Por mais que esta seja a mensagem subliminar, o que ela realmente significa é que se trata de um outro produto que esta empresa está colocando no mercado. É uma estratégia muito utilizada, as indústrias fazem isto o tempo todo.

Redes de fast food sempre lançam um novo sabor de lanche, com ingredientes que já são utilizados em seus sanduíches, que recombinados parecem criar um novo sabor, porém, no fundo é o novo do mesmo. A indústria automobilística, há muitos anos, traz novos lançamentos de carros que são construídos nas mesmas plataformas de veículos antigos. A única coisa que realmente muda é a carcaça, ou o design externo do carro. As peças utilizadas neste novo modelo são às vezes 80% as mesmas do carro anterior.

Na TecToy não era diferente, mesmo porque, até então, não estávamos desenvolvendo games do zero. Ainda estávamos engatinhando na área de desenvolvimento. Mas adaptar games (Mods) era algo que já tínhamos knowhow. Se não me falha a memória, já tínhamos colocado no mercado pelo menos 5 games adaptados e uns 4 títulos traduzidos.

Uma das minhas atividades na TecToy era fazer uma lista de personagens de animações, seriados e quadrinhos e relacioná-los a possíveis títulos não lançados; porém, como o título "Ghost House" tinha sido zerado em nossos estoques, o lançamento dele já havia sido há pelo menos um ano e o número de cartuchos colocado no mercado foi baixo, aproximadamente 2000. O nosso

marketing adotou a estratégia de utilizar este título, pois ele casava direitinho com o personagem (Chapolin). Eu particularmente não gostava do jogo, "Ghost House", mas com uma nova roupagem, sabe que até eu achei que ficou bom! (risos).

Houve alguma negociação/contato específico com Roberto Gomez Bolaños (criador do seriado) para viabilizar a produção?

[AP] Nosso departamento de marketing era quem negociava diretamente com os detentores dos direitos autorais. Normalmente, existe um responsável para tratar destes assuntos comerciais nas empresas. Mas, como este assunto não era da alçada da área de desenvolvimento, nunca tínhamos muito contato com este tema. Eu sei que, feito o produto, ele é apresentado e aprovado pelo seu criador. Isto ocorreu com os títulos da Mônica, para o Mauricio de Sousa; o Pica-Pau, para o Walter Lantz (que ainda era vivo); e com o Ayrton Senna, onde eu tive a oportunidade de conhecê-lo pessoalmente, jogar e apresentar-lhe o 'seu' game. Não sei se o Bolaños teve participação neste projeto, mas acredito que sim, pois até onde sei, ele era um profissional muito centralizador.

Na grafia original do seriado escreve-se Chapolin (com N), já no game foi escrito "Chapolim". Saberia dizer o porquê de tal modificação?

[AP] Lembro-me muito bem desta tela de apresentação, pois ela foi a primeira que desenhei sem a referência do papel quadriculado. Fazendo uma analogia ao traço livre, foi como desenhar a pixel livre. Fiz a tela com o Chapolin com "N", assim que finalizei e colocamos no game beta, o departamento de Marketing solicitou que esta alteração fosse feita, ou seja, Chapolim com "m", por se tratar de uma nacionalização do título. Isto provavelmente já estava acordado comercialmente. Isto não saiu da minha memória, pois, naquela época, não tínhamos ferramentas gráficas como temos hoje.

Não tinha como apenas trocar o N por M, ou simplesmente selecionar o desenho e arrastar para o lado. Eu tive que apagar "Chapolin x Drácula" e redesenhar tudo novamente, diminuindo a espessura das letras para que coubesse na tela. Lembrando que fazíamos estes desenhos com os botões direcionais do teclado para posicionar o cursor no pixel que se queria marcar ou pintar e em seguida confirmar apertando a tecla espaço. Era um trabalho que levava horas e era muito, mas muito cansativo.

O seriado possui um episódio intitulado "O Vampiro". Houve alguma inspiração neste capítulo para a produção, uma vez que ambos apresentam a mesma temática?

[AP] Sim, sim! A inspiração partiu exatamente deste episódio, fora que o personagem "Drácula" é tão bom que, mesmo depois de décadas de seu lançamento, ainda desperta curiosidade e encantamento no público.

Conte-nos um pouco sobre sua participação no processo de desenvolvimento do game.

[AP] Para que todos entendam como foi minha participação no processo de desenvolvimento de games na TecToy, vou voltar um pouco no tempo. Comecei minha carreira na TecToy em 1989, na área de promoções respondendo às 'cartinhas' de consumidores.

Fui me especializando na área de games e, em função da demanda, começamos a atender os clientes por telefone. Não demorou muito para o departamento de marketing perceber que ajudar os clientes a passar de fase finalizando seus games aumentavam as vendas, sendo assim, me tornei o primeiro atendente da Hotline, que nada mais era que uma central de atendimento ao consumidor, dedicada a ajudar nossos clientes com dúvidas em nossos consoles e jogos. Este grupo cresceu e o número de lançamentos e ligações também, não dávamos conta de atender e produzir as dicas. Então foi criada a vaga de especialista de games. Minha função era jogar e traduzir em dicas como passar as fases nos locais mais complicados .

Como especialista, outras demandas surgiram, como atender à imprensa especializada em games, produzir material para a Hotline, material publicitário, dar treinamentos técnicos sobre a história do vídeo game, como jogá-lo e como entendê-lo como uma ferramenta de comunicação e, principalmente, analisar futuros lançamentos, apontando seu potencial mercadológico. Até então, não tínhamos computadores, tecnologia e, principalmente, knowhow para desenvolver jogos, porém, em uma de minhas análises, comentei com minha gerente na época que um jogo com muitos textos, que era fantástico, não poderia ser lançado se não fosse traduzido.

Foi aí que o engenheiro Claudio Oyamagushi conseguiu, através de engenharia reversa, abrir e localizar, dentro dos códigos do game, os carácteres de texto. É claro que estamos falando do jogo Phantasy Star para Master System. Começamos então a elaborar a tradução de jogos na TecToy. A princípio, estávamos com foco apenas nos caracteres de texto para a elaboração das

traduções, porém, o que aconteceu foi que o Claudio e sua equipe também encontraram os caracteres gráficos.

Podíamos agora trocar e adaptar caracteres gráficos, ou seja, redesenhar objetos, cenários, telas, menus, e, principalmente, personagens. Depois de muitos projetos de traduções e adaptações, surgiu a oportunidade elaborarmos um game do zero. É por este motivo que sempre coloco que a equipe da TecToy era realmente excepcional. Mesmo não tendo nenhum respaldo da Sega, sem metodologia, sem ferramentas gráficas, sem códigos fontes e, principalmente, sem a menor ideia de como desenvolver jogos, nos reunimos e criamos tudo do zero. Criamos roteiros, elaboramos MemoryMaps (um tipo de Storyboard do game), escrevemos GDD (Game Design Documents), desenvolvemos nossa metodologia e colocamos em prática. Sendo assim, meu papel na área de desenvolvimento era coordenar a equipe de desenvolvedores, viabilizar processos e procedimentos referentes ao desenvolvimento dos games, produzir e elaborar gráficos, cenários e animações em pixel art, desenvolver e produzir efeitos sonoros e as trilhas de nossos games, produzir material publicitário de nossos games, produção de dicas para a Hotline, e produzir e elaborar metodologia de teste até que o game fosse aprovado. ■

Espero ter colaborado com a matéria e me coloco sempre à disposição para trazermos assuntos dos primórdios do desenvolvimento de games no Brasil. Grande abraço.

APROVEITAM-SE DA MINHA NOBREZA!

INSCREVA-SE

GAMEPLAY, VLOGS E OPINIÃO EM UM CANAL QUE TRANSCENDE AS GERAÇÕES DE VIDEOGAMES

WWW.YOUTUBE.COM/HIGHTOWERBRANCO

A saga da compra do Super NES Classic Edition

Divulgado há alguns meses, o lançamento do SNES Classic causou, da mesma forma que ocorreu em 2016 com o lançamento do NES Classic, euforia e ansiedade na comunidade gamer. Porém, mesmo com a Nintendo produzindo o dobro de unidades para o lançamento, não conseguiu suprir a demanda (como muitos já esperavam).

Dias antes de seu lançamento nos Estados Unidos (em 29 de Setembro de 2017), fui a várias lojas de games para perguntar sobre o console. Todas confirmaram a mesma coisa: elas só receberiam dez unidades para pré-venda e todas haviam sido vendidas em menos de dez minutos. É óbvio que os lojistas acharam ridículo a Nintendo disponibilizar uma quantidade tão pequena de consoles e, por isso, não sabiam informar se no dia 29 haveriam mais unidades para venda nas lojas. Eu tinha que tentar, então fiz o cadastro de reserva em algumas lojas, para o caso de alguma receber.

Quando chegou o tão esperado dia, fui até uma loja duas horas antes de abrir na esperança de garantir pelo menos uma unidade. Claro que, quando cheguei, já tinha fila de espera. Haviam pessoas de várias idades, dos 16 aos 40 anos, aparentemente. Cheguei a perguntar a um jovem de 16 anos o motivo de ele desejar um Super NES e ele respondeu: "O videogame que fez parte da minha infância foi o Playstation 2, mas eu sou gamer. Gosto de tudo, incluindo retrô. Atualmente, tenho 40 consoles e o SNES será o meu 41°".

Versão EUA, do lado esquerdo, e versão Japonesa/ Européia, do lado direito. Fonte: Play-Asia.

Comparação entre o SNES original e o MINI. Fonte: Ars Technica.

E então, chegou a hora tão aguardada. A loja abriu, o coração bateu mais forte, os olhos brilharam, a adrenalina foi a mil, até que um vendedor informou: "Se vocês estão atrás do Super NES Classic Edition, lamento, mas não recebemos nenhuma unidade extra. Só para quem comprou na pré-venda". O vendedor jogou um balde de agua fria em todos. Acredito que alguém por perto tenha chorado, pois ouvi suspiros. Depois disso, todos dispersaram, correndo para os grandes varejistas. E olha que estávamos em uma das maiores redes de games dos EUA!

Infelizmente, a mesma situação se repetiu: todos os lojistas receberam pouquíssimas unidades, causando frustração geral. Vai entender a Nintendo. Como sempre, ela cria um hype enorme e, talvez, para criar a imagem de que o seu produto se esgotou rapidamente, acaba enviando poucas unidades aos lojistas. Isso frustra o consumidor que tem o dinheiro para comprar, mas não o produto para levar.

Para conseguir minha unidade, o jeito foi recorrer ao Ebay. Paguei o dobro do valor (mais o frete), sem contar com o prazo de entrega de mais de uma semana. Depois de dois dias da compra, um amigo me ligou dizendo que o WallMart tinha recebido 12 unidades. Ele havia comprado uma para ele e restavam apenas quatro. Peguei o carro e fui até lá. Foram 30 minutos que pareceram duas horas. Chegando lá, na vitrine só havia duas unidades. Nisso, chega um cara e fala: "Um é meu!".

Sim, eu consegui pegar a última unidade. Paguei 79 dólares, mais 6,5% de imposto. Perguntei à pessoa responsável pelo setor de games quando iriam receber mais unidades. Ele respondeu que, no mínimo, 30 dias, e que as 12 unidades foram vendidas em menos de uma hora.

Ter a honra de rever a caixa do Super NES, novinha, em uma vitrine de loja, foi emocionante. Voltei 25 anos no tempo, quando fui à loja comprar um com o meu pai. Hoje, fui com a minha filha no colo. A vida é feita de pequenos grandes momentos e esse, sem dúvida, foi um deles. ■

NEW BUT OLD

Por **Johnny Vila**

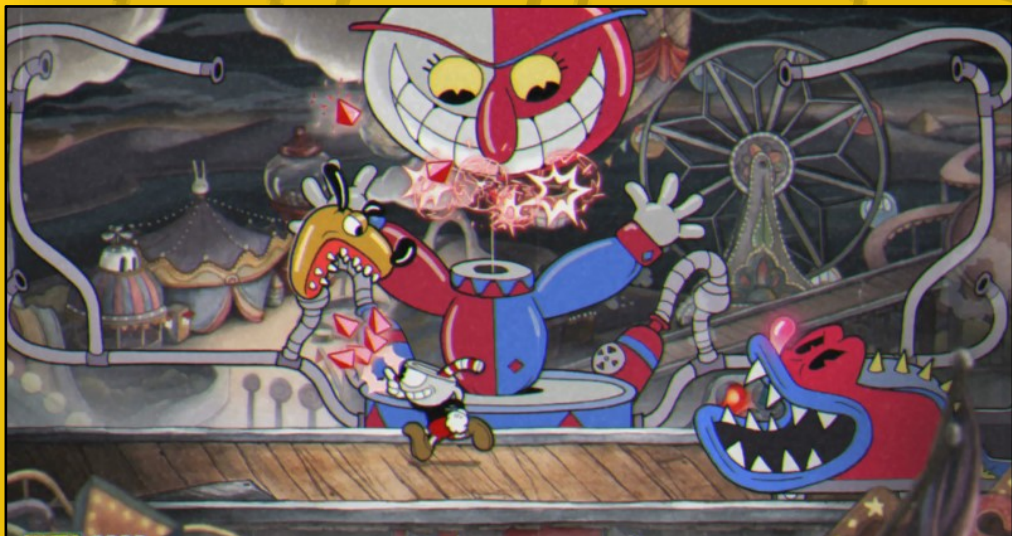
CUPHEAD

"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

MORRENDO E APRENDENDO

Finalmente Cuphead foi lançado, lá vou eu em uma sessão de pura nostalgia e diversão! Primeira fase: sucesso após três mortes! Algo normal, afinal estou me habituando ao novo game. Primeiro chefe, morte. Vamos de novo: Outra morte. Mais uma tentativa: Morte novamente...aff...que jogo &¨%¨$%!

Algo não está indo bem, o jogo é muito difícil? Será mesmo? Alguns segundos de reflexão. Voltei no tempo para a época em que eu tinha a idade representada por apenas um digito e passava os dias como se não houvesse amanhã, jogando games de NES em uma distante época na qual não haviam checkpoints, energia recarregável, vidas ou continues infinitos e tantas outras facilidades que os games atuais dispõem para "facilitar" a vida dos jogadores.

É, realmente os tempos mudaram! O stress e a dinâmica agitada da vida atual fizeram com que a indústria de games criasse tais recursos, tornando a experiência, principalmente dos 'novos gamers', menos árdua e mais casual. Nada de ter que jogar o game do início ao fim e, ao se deparar com o triste "game over", ter que recomeçar tudo.

Mas como veterano "nesta indústria vital", me senti como "Rocky Balboa" se preparando para uma nova luta após um longo período distante dos ringues. Ignorando o cansaço nos olhos e a dor nas articulações, parti com tudo para a velha e boa jogatina baseada em decorar padrões: novamente o mesmo chefe, boa sequência de danos e...morte! Outra tentativa: indo muito bem, avancei mais alguns instantes na batalha e...morte. Vamos de novo, desta vez mais longe ainda e: “KNOCKOUT!” Ah! Que satisfação! Os tempos mudaram, mas o jogador insistente do passado ainda está lá, apenas um pouco sedentário com a facilidade imposta pelo padrão dos games atuais. Os bons e sádicos tempos estão de volta!

DE VOLTA AO PASSADO

Cuphead é um game de plataforma no estilo side-scrolling, focado no gênero Run and Gun e altamente influenciado por clássicos como: Contra, Metal Slug, Megaman e Gunstar Heroes. Foi desenvolvido pelo estúdio MDHR, criado pelos irmãos canadenses Chad e Jared Moldenhauer e composto por uma equipe de apenas 14 pessoas. A inspiração visual para o título são os desenhos dos anos 30, como os primórdios de Mickey, da Disney, e as animações da Fleischer Studios (Betty Boop, Bimbo, Popeye).

Todas as animações foram cuidadosamente feitas à mão. Trabalho tão árduo, realizado com tamanho esmero e dedicação que o projeto acabou apresentando um considerável ciclo de desenvolvimento, uma vez que foi iniciado originalmente em 2010. Em 2014 teve seus primeiros momentos exibidos ao público durante a apresentação da Microsoft para a imprensa em sua coletiva na E3, no qual foi anunciado como título exclusivo para Xbox One e Microsoft Windows (STEAM e GOG). Na ocasião, o título estava com cerca de 40% do processo de animação concluído. A trilha sonora apresenta mais de duas horas de

gravações de jazz composta especificamente para o game pelo talentoso Kris Maddigan, em gravações ao vivo em estúdio.

NEGOCIANDO COM O DIABO

Cuphead e Mugman levavam uma vida inocente e feliz até o dia em que erraram o caminho para casa e foram parar em um cassino. Lá descobriram o prazer da jogatina e, após uma sequência de vitórias, foram desafiados pelo dono do local (o Diabo em pessoa!). Seduzido pela proposta de mais uma partida, desta vez valendo todo o lucro do estabelecimento, Cuphead não pensou duas vezes ao apostar sua alma (e a de Mugman). Assim, após a previsível derrota, apenas uma alternativa salvaria os irmãos cabeça de cerâmica: Coletar a alma de uma série de devedores do cassino.

E assim começa a jornada em Cuphead. O jogador é apresentado a um hub world e lá terá acesso às fases e batalhas contra os chefões (e é aí que o jogo brilha). A variedade apresentada através destas batalhas é tão grande que o jogo nunca aparenta ser repetitivo, seja em razão das transformações dos inimigos ao longo da luta ou das variações na jogabilidade (com direito, inclusive, a níveis com estilo shoot'em up).

Antes das batalhas contra os chefes, o jogador tem a opção de escolher entre a dificuldade da partida "Simple" ou "Regular", sendo a segunda a opção necessária para "capturar" a alma do devedor (requisito para chegar ao final do game). A dificuldade "Simple" acaba servindo apenas como uma opção de aprendizagem para que o jogador decore a movimentação do chefe, podendo assim encarar ele em sua verdadeira forma e vigor.

Originalmente, o game não iria contar com "fases" no estilo side-scrolling, porém, devido aos pedidos da comunidade, os desenvolvedores resolveram incluir algumas. Todas apresentam design único e desafiador e servem para a coleta de moedas que podem ser utilizadas na compra de novas armas e upgrades.

Aliás: as armas são parte vital na jogatina, afinal, com a dificuldade elevada do título, será necessário escolher bem qual usar em cada partida (até duas podem ser equipadas por vez). A "clássica", com dano e alcance moderados; o "tiro teleguiado", que causa baixo dano, mas é muito útil em situações onde o inimigo se movimenta muito rapidamente; ou as de baixo alcance, mas com alto fator destrutivo. Outra função bem importante na jogabilidade é o "Parry" em que, ao pressionar o botão de pulo quando tocar em objetos que aparecem na tela (na cor rosa, por exemplo), o personagem acumula o disparo especial.

O modo coop é apenas local (um modo online talvez seja a principal ausência no game) e garante ainda mais diversão. Ainda que a jogatina fique mais insana com dois jogadores, devido ao elevado volume de informação na tela, com um pouco de prática as batalhas ficam mais acessíveis conforme aumenta o sincronismo entre os jogadores.

Cuphead não é um jogo para qualquer um, mas é um jogo para todos. Não há o que culpar, o design é magistral e a jogabilidade é impecável. Sim, a dificuldade está lá em toda sua imponência, mas exige apenas que o jogador resolva encará-la de braços abertos (ou dedos apontados neste caso). Não adianta tentar vender sua alma ao capeta, pois só a insistência fará com que você avance no game, então: jogue, morra e jogue de novo até morrer novamente, mas acima de tudo, divirta-se, afinal, este é o objetivo principal. ■

CLÁSSICOS DO FUTURO

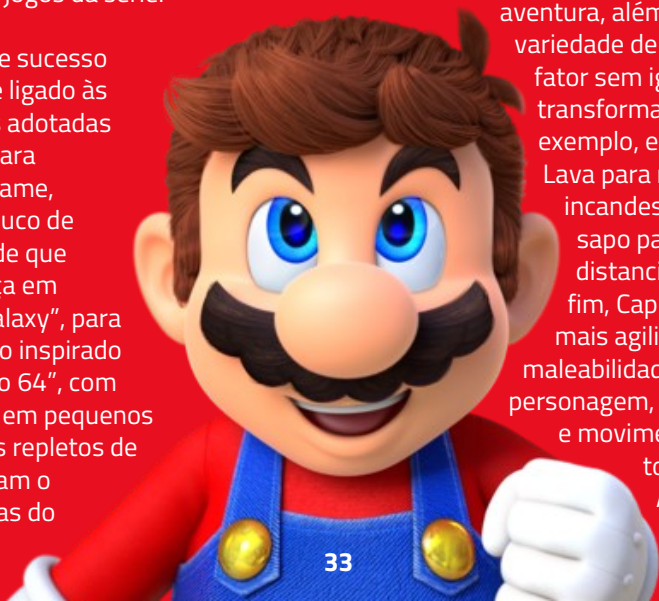
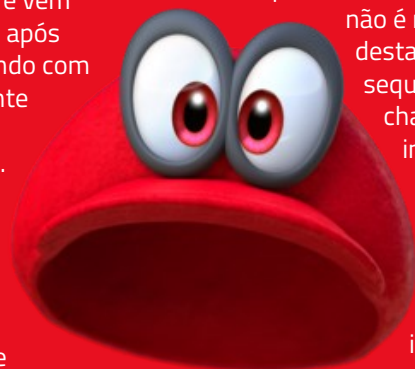
Por **Roberto Rodrigues (Betão)**

SUPER MARIO ODYSSEY

Parece que a Nintendo trouxe o Switch ao mercado para transformá-lo no videogame que terá os melhores jogos para suas maiores franquias.

Desde a revolucionária transição do 2D para o 3D, a Nintendo sempre vem acertando ao inovar em jogo após jogo da franquia Mario, fazendo com que cada novo título apresente uma aventura única, com novas fórmulas e mecânicas. Porém, está muito claro que Super Mario Odyssey recebeu um destaque especial nessa filosofia de desenvolvimento, uma vez superou as vendas iniciais de todos os outros jogos da série.

O Segredo desse sucesso está totalmente ligado às novas diretrizes adotadas pela Nintendo para desenvolver o game, deixando um pouco de lado a linearidade que marcou presença em "Super Mario Galaxy", para desenvolver algo inspirado em "Super Mario 64", com fases baseadas em pequenos mundos abertos repletos de "Luas" que tomam o lugar das estrelas do poder de Mario 64 e são indispensáveis para completar a Odisseia (de Mario).

Que ele está nesta aventura para resgatar a princesa Peach das mãos de Bowser não é nenhuma novidade, porém, desta vez o vilão também sequestrou a irmã de Cap (o chapéu com olhos das imagens de divulgação). Falando nele, a inclusão do personagem na aventura faz total diferença, já que, com ele, Mario é capaz de tomar a forma dos inimigos, algo indispensável para o progresso na aventura, além de tornar a variedade de gameplay um fator sem igual. Mario pode transformar-se, por exemplo, em uma gota de Lava para nadar em um mar incandescente ou em um sapo para saltar longas distancias e alturas. Por fim, Cap também traz mais agilidade e maleabilidade ao personagem, permitindo saltos e movimentos que farão toda a diferença. A grande proposta de Super Mario

Odyssey é a exploração de cada um dos reinos, permitindo que cada jogador construa sua aventura de forma única. Pouquíssimas Luas são alcançadas de forma linear, o que traz a possibilidade para que o jogador crie seu próprio caminho para alcançá-la, tornando a experiência diferente para cada jogador. A Nintendo acertou em cheio nesse quesito, pois abordou muito bem a liberdade e forneceu todas as ferramentas necessárias para a exploração, aguçando a criatividade de cada jogador!
Os reinos apresentam um grande número de colecionáveis, obtidos através das moedas (douradas e roxas), que permitem a compra de adesivos e adereços para a nave Odyssey, além de uma infinidade de roupas temáticas para o Mario — roupas estas que não irão alterar suas habilidades, mas trarão muita nostalgia ao dar ao personagem o visual de jogos como “Mario Maker”, “Dr. Mario” e “Mario Paint”. Foi uma forma muito inteligente que a Nintendo elaborou para motivar ainda mais o jogador na busca pelos 100% de cada reino do game.

De fato, não há nenhum exagero em afirmar que esta é a mais grandiosa aventura do encanador e que vemos uma Nintendo inteligente, que soube renovar-se em um momento estratégico.
Seguramente, este não será o último título do nosso querido encanador, mas o que me pergunto agora é o quão inovadora a Nintendo será no próximo game da franquia. Afinal, para superar Odyssey, ela precisará de muita criatividade e trabalho. Então, mãos à obra Big N, mal podemos esperar pela próxima ‘Odisseia’! ■

OLD NEWS

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

RESIDENT EVIL 2

20° ANIVERSÁRIO

Em 2018, Resident Evil 2 para PS1 comemora 20 anos e, enquanto não é lançado o tão esperado remake, vamos relembrar o que as principais revistas da época escreveram sobre o jogo.

Os previews começaram em dezembro de 1996, com a edição N° 33 da Super GamePower, que citava os dois novos personagens que fariam parte da trama: "Leon S. Kennedy" e a universitária "Elza Walker", que como todos sabemos, foi substituída por "Claire Redfield" na versão final. O destaque dessa reportagem são as fotos do jogo, com os

cenários que foram totalmente modificados na versão final. Na edição 47, de fevereiro de 1998, a "SGP", em parceria com a americana GamePro, trazia uma entrevista com "Shinji Mikami", principal produtor do jogo. Acompanhe alguns trechos dessa entrevista fenomenal:

''Por que Resident Evil 2 foi adiado por tanto tempo?

"Sentimos muito pelo adiamento, mas queríamos que o jogo fosse melhor que a primeira versão e do que os jogadores esperavam".

''O que se pode esperar de Resident 2?"

"Uma sensação de horror muito maior e gráficos e efeitos melhores. Se você gravar no Memory Card tudo que faz jogando com Leon, e depois resolver jogar com Claire, tudo estará diferente".

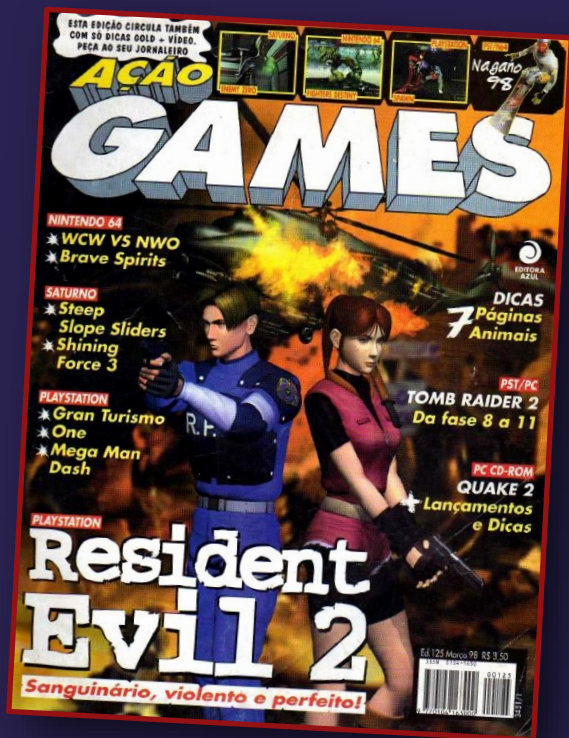
"Você acha que hoje um jogo tem de ser violento e sangrento para fazer sucesso?"

"Nós achamos que RE2 é entretenimento. Portanto,

tentamos evitar o uso de violência que não contribuísse com a diversão. Estamos tentando encontrar uma maneira de criar suspense e horror dentro de um certo limite".

Na edição de Nº 48 (de março de 1998), o game foi lançado e analisado por "Marcelo Kamikaze", que citou as mudanças em relação ao primeiro jogo e deu nota máxima em todos os quesitos. Na edição Nº 49 (de abril de 1998), veio o esperado detonado com 10 páginas.

Mas não foi só a versão de PS1 que a SGP mostrou. Na edição Nº 62 (de maio de 1999) foi à vez do Preview da excelente versão de Nintendo 64, em que eles diziam que os gráficos foram reconstruídos em alta resolução e que daria para mudar a cor do sangue. Na edição Nº 69 (de dezembro de 1999), essa versão foi analisada pela "Chris Combo", que citou os longos carregamentos mesmo com o jogo sendo em cartucho, e deu a nota 4.8, de cinco.

Já na Ação Games, o game foi mostrado na cobertura da E3 de 1997, na edição Nº 118. A revista já citava o game como um dos melhores lançamentos do ano seguinte e confundiu o sobrenome de Leon, escrevendo como Leon Walker (Provável confusão com o sobrenome de Elza Walker, a personagem que foi excluída da versão final). Já em dezembro de 1997, era lançada a edição Nº 122 da Ação Games, na qual o jogo levou nota 9,5 e ainda dizia: "Versão caprichadíssima. Gráficos delirantes, jogabilidade e desafio mais simples. Obrigatório!".

Na edição 125 (de março de 1998), a revista apresentou uma matéria caprichada sobre o jogo, que ainda recebeu o famoso selo "The Best of Ação Games", além de muitos elogios: "O jogo está animal! Ótimos gráficos, excelente jogabilidade, efeitos sonoros macabros e um desafio instigante fazem deste um dos melhores jogos de ação já vistos. Terror puro!".

Na edição 133 (de novembro de 1998), foi apresentado o detonado do modo "Extreme Battle", da nova versão lançada também para PS1 chamada Director's Cut, com suporte ao novo controle Dual Shock da Sony. Em fevereiro de 1999, na Ação Games Nº 136, na seção Shots, a revista destacou o lançamento para Nintendo 64.

Na edição Nº 147 (de janeiro de 2000), enfim o jogo foi lançado e levou nota 9,6 da revista em um Review escrito por "Humberto Martinez" (hoje editor da revista Playstation Oficial).

Já a revista Gamers deu um tremendo destaque para o lançamento do jogo, foram muitas revistas contando em detalhes a história e produção do jogo – e até mesmo a versão de Dreamcast foi mostrada. Tudo começou na edição 23 (outubro de 1997), em que mostravam, em duas páginas, muitas informações e fotos do game.

Na edição 25 (dezembro de 1997), o texto começava bem animador: "Agora em dois CDs, Resident Evil 2 prova, a cada nova informação dada pela Capcom, que não será apenas uma sequência aproveitando-se do sucesso do primeiro. Pelo contrário, não fosse pelo sistema de jogo e storyline dando continuidade às desventuras de Chris e Jill, poderíamos dizer que será um game completamente novo." E, por fim, terminavam o texto dizendo que este jogo promete ser um dos melhores da história -- e realmente acertaram em cheio.

Na edição 27 (fevereiro de 1998), o game foi analisado e levou nota 4.9, sendo que a máxima era 5.0, e, nos prós, citavam uma variedade maior de inimigos e armas, bem como itens e, por apresentar duas aventuras completamente diferentes para cada personagem, proporcionando maior diversão. Nos contras, a revista não destacou nenhum ponto negativo.

Na edição seguinte foi mostrado o detonado com todos os segredos e estratégias com Claire, em oito páginas, e na edição 29 (abril de 1998) a estratégia com Leon.
Já na edição 40 (maio de 1999), foi mostrado o Preview da versão de Nintendo 64. Em um dos trechos comentavam: "Haverá cenas em CG. Mas, como isso? A resposta é simples: o tamanho do cartucho de 512 Mbit! O dobro da capacidade de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, o que mais utilizava da capacidade de armazenamento dos cartuchos".

Na Gamers Nº 45 (novembro de 1999), mais um Preview. Mas curiosamente o jogo apareceu como "Resident Evil 64", em que falavam de algumas mudanças e novidades em relação à versão de PS1.

Na análise do lançamento, realizada na edição 46 (dezembro de 1999), quando a revista passou a ser semanal, o texto destacava: "A versão do Angel Studios difere das versões anteriores, logo de cara, em seu sistema gráfico". O game que ninguém acreditava poder ser lançado para o 64-bits da Nintendo, possui um modo exclusivo de alta resolução e todas as sequências de CG existentes no original.

Como isso é possível? Simples! A combinações de ótimas técnicas de compressão e um cartucho de 512 Mbit (64 MB, a décima parte de um CD), o maior já desenvolvido para o console, com a mesma capacidade de armazenamento de um Disk Drive. Tudo isso para gráficos que, colocando em pratos limpos, parecem muito mais nítidos que uma versão para 32-bit. Enquanto algumas texturas foram altamente comprimidas (e por isso parecem meio distorcidas), nenhuma delas realmente parece granulada, da mesma forma que os cenários, que não parecem perder em nada quanto aos detalhes. Aliás, pré-texturizado ou não, Resident Evil 2 parece tão bom quanto qualquer outro game para o console.

E as sequências de FMV? Estão tão boas quanto no CD? A resposta é "NÃO". As cenas realmente estão lá, mas de alguma forma parecem mais embaçadas e quadro-a-quadro, mas funcionam bem e impressionam". Mas, apesar dos elogios, estranhamente a revista deu nota 3,5.

Pra fechar a trajetória de RE 2 na Gamers, a edição Nº 53 (fevereiro de 2000) mostrou a versão de Dreamcast, que levou nota 4.1, além de citar: "Gráficos em alta resolução e todos os segredos da versão PS já disponíveis entre coisas mais; um demo de RE: Code Veronica". Nos contras, ressaltaram que poderiam ter reaproveitado todos os elementos do game e ter acrescentado muito mais a se explorar.

E assim, relembramos a cobertura de RE 2 nas revistas nacionais. Um clássico absoluto que marcou uma geração no fim dos anos 1990, e em breve será revivido com o tão sonhado e esperado remake.

Por **Flávio Antônio de Assis Leite**

O fantástico mundo Disney retorna às páginas da WZ na segunda parte do especial sobre os jogos do estúdio para o Master System. Dessa vez, com sua principal estrela: Mickey Mouse, o rato mais famoso de todos os tempos.

Castle of Illusion

A primeira aparição de Mickey no Master System foi nostálgica e sensacional: “Castle of Illusion”, jogo com cores vibrantes, visual incrível e músicas inesquecíveis. Lançado em 1990, o game apresenta Mickey na missão de salvar Minnie das garras da bruxa Mizrabel, que a raptou enquanto os dois se divertiam. Mickey a persegue até chegar ao Castelo das Ilusões e, para ter sucesso, deve encontrar as sete gemas do arco-íris que estão escondidas ao longo de cinco divertidas fases. Ao reunir as 7 gemas, Mickey consegue passagem através do arco-íris até o castelo da bruxa (parte final da aventura).

O jogo conta com uma jogabilidade excelente, com destaque para a forma inusitada como o personagem ataca seus inimigos: uma “bundada mortal”. Além disso, ele consegue pegar e atirar objetos que também podem ser usados para superar obstáculos e acessar partes inacessíveis do cenário. São vários labirintos e itens escondidos que ajudam Mickey a enfrentar os desafios. As fases são muito criativas e os inimigos divertidos, condizentes com cada uma das temáticas propostas. Contudo, os chefes são muito fáceis de serem derrotados.

Land of Illusion

Em sua segunda aventura no Master System, Mickey está lendo seu livro de contos de fadas numa tarde chuvosa, quando pega no sono. Ao acordar, ele se depara em um lugar completamente estranho e assustador e se dá conta de que foi parar dentro do livro.

Mickey, então, escuta um grito e vê uma garota sendo carregada por um monstro e corre para salvá-la. Ele descobre que um terrível fantasma que habita as nuvens roubou o cristal mágico que protegia a vila e, por isso, uma magia negra acabou por dominar o mundo. Nosso herói deve, então, encontrar a princesa do bem, Minnie, que indicará a melhor forma de chegar ao castelo e recuperar o cristal.

Mickey passa por 13 fases antes de chegar lá, e, em algumas delas, deverá encontrar um determinado objeto mágico (flauta, poção de encolher, corda, sapatos de nuvem e feijão mágico) que será utilizado nas fases seguintes de diferentes formas. As fases podem ter um caminho mais fácil, que levam o personagem direto ao final e caso não sejam exploradas corretamente, Mickey terá que retornar para coletar os itens mágicos que o permitirão superar os obstáculos adiante.

Dessa forma, é fundamental que o jogador explore bem o cenário. Nessa busca, ele encontrará 14 estrelas ao longo do jogo e, caso tenha êxito, terá 1.000.000, isso mesmo, um milhão de pontos adicionados ao placar final. Isso proporciona um fator replay interessantíssimo, pois essas estrelas nem

sempre são fáceis de serem encontradas. A jogabilidade, os gráficos e sons são tão incríveis quanto os do primeiro jogo, com destaque para os itens extras a serem coletados, imprescindíveis para finalizar a missão. Sem dúvida alguma, Land of Illusion, juntamente com Castle of Illusion, estão entre os melhores jogos do console.

Legend of Illusion

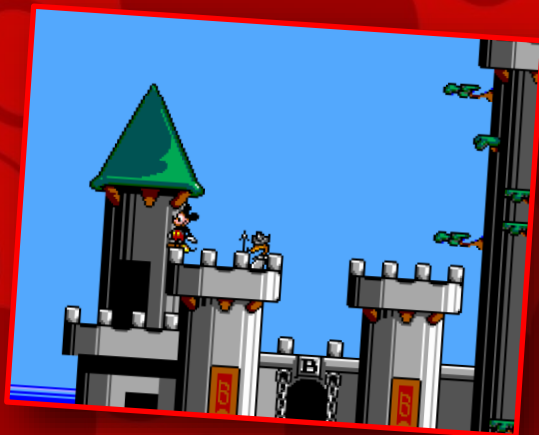
Na última aventura da trilogia, lançada em 1994 e com exclusividade para o Brasil pela Tectoy, Mickey é um simples ajudante de lavanderia, trabalhando no castelo do Rei Pete (Bafo de Onça), que não é tão popular entre os habitantes de seu reino (mas estes viviam felizes, apesar de tudo).

Certo dia, o reino é coberto por nuvens escuras e todos se tornaram infelizes. Os conselheiros, com a ajuda de antigos pergaminhos, informam que "um rei" deverá partir para uma jornada à procura da cura. O Rei Pete era um covarde e torna Mickey rei honorário, lhe entregando a coroa. Informado por seus conselheiros que isso poderia lhe custar o reinado, pois, caso tenha sucesso em sua jornada, os demais habitantes poderiam tornar Mickey o novo rei. Mas Pete não se preocupa e diz que o jogaria no calabouço, caso isso acontecesse.

A jogabilidade é diferente dos jogos anteriores. Mickey agora ataca seus inimigos com barras de sabão 'esquecidas' em seus bolsos ao sair da lavanderia. Ele também pode arremessar objetos sobre os inimigos. Os saltos e demais movimentos não deixam a desejar. Os gráficos são bons e o som não desagrada. Os chefes continuam bem fáceis, com exceção dos dois últimos que dão um pouco mais de trabalho. Apesar de um pouco inferior aos dois primeiros títulos, Legend of Illusion é um bom e divertido jogo.

Mickey's Ultimate Challenge

A última aventura de Mickey no Master System também é exclusiva do Brasil, mas é bem diferente das demais. Não é um jogo de plataforma, mas sim de quebra-cabeças (puzzle). O jogador deve resolver cinco enigmas diferentes para descobrir o mistério que está assombrando os moradores de Beanwick: barulhos assustadores vindos do céu.

O jogo não chega a ser de todo ruim, mas é bem simplório e curto, ainda mais se comparado aos anteriores. Ao resolver os cinco testes, e conseguir os feijões mágicos, Mickey segue para as nuvens, no melhor estilo "João e o Pé de Feijão", para resolver o último quebra-cabeça e finalizar o jogo.

Conhecemos, nessa segunda parte do especial Disney e Master System, os quatro jogos de Mickey Mouse que saíram para o videogame. Podemos dizer que o ratinho também fez sucesso no console da SEGA. Não perca na próxima edição a última parte do especial com os jogos do Pato mais querido do mundo: o Pato Donald!

Por **Filipe Andrade**

Numa época em que os famosos jogos "point & click" para PC estavam em evidência, a “Wanderlust Interactive” nos presenteou com "Abracadabra". No game, a Pantera Cor de Rosa resolve deixar sua vida de investigação criminal para se tornar vendedor ambulante de livros.

Nathan, filho de um casal rico, rouba um livro de magias de um feiticeiro e, enquanto os pais de Nathan estão dando uma festa, a filha de um dos convidados entra no quarto dele para chamá-lo para brincar, mas, sem saber que ele estava praticando magia, ela é acidentalmente transformada num marsupial falante. Pantera, que viu todo o ocorrido, precisa encontrar os ingredientes necessários para ajudá-lo a reverter o feitiço.

A jogabilidade é típica de jogos do gênero, em que usamos o mouse para falar com personagens, pegar e usar objetos em determinados lugares e interagir com o cenário. Os gráficos são pré-renderizados e muito bonitos para a época. Os personagens são todos carismáticos e, realmente, parecem saídos dos desenhos da Pantera Cor de Rosa. Nosso herói viaja para diversos lugares auxiliado por “Spot”, um buraco negro mágico que serve como “teletransporte”. Tudo parece ter personalidade própria, criando uma ambientação divertida por meio de ótimos cenários e personagens criativos.

Não podemos também deixar de mencionar o fato de que o jogo é totalmente em português, com um trabalho de dublagem primoroso. Embora a movimentação da boca dos personagens seja repetitiva e não se

encaixe com o que está sendo dito (mesmo na versão em inglês), as atuações são ótimas, os diálogos são inteligentes, com rimas na narração, e os personagens são cativantes e cheios de frases engraçadas. Isso sem mencionar as diversas referências à cultura pop, como o filme "Mudança de Hábito 16" ou "Coisas Firmes com Jane Sonda". Além disso, o jogo tem clipes musicais que, além de divertidos, são educativos. Aliás, este é um dos méritos do jogo: ele é educativo, mas divertido, sem forçar ou ser clichê.

Embora alguns puzzles possam não parecer muito óbvios no começo, a seção de ajuda dispõe de uma área com dicas, na qual recebemos pistas do que deve ser feito adiante.

E, para os mais afobados, existe a opção de "super dicas", que revelam a solução completa, ajudando assim a evitar momentos de frustração.

Embora o jogo seja bom em vários aspectos, a maior dificuldade, talvez, seja rodá-lo numa versão atual do Windows. Mas, se você gosta de jogos inteligentes, e de um bom point & click, o esforço certamente valerá à pena!

MATÉRIA

Por **Mozart Geraldo**

A história do resgate de uma lenda do passado

SURGICAL STRIKE™

TM & © 1995 SEGA. ALL RIGHTS RESERVED.

De certa forma, WarpZone e Vídeo Game Data Base caminham lado a lado em uma jornada na qual o objetivo é preservar e resgatar a memória do mundo dos vídeo games. Seja por meio das publicações cheias de nostalgia da revista, com suas ilustrações e textos que remetem aos anos 90, ou pelo acervo digital do VGDB — que busca catalogar cada jogo lançado no planeta, sempre fornecendo imagens e informações bem completas. Em ambos os casos, é possível ver um sentimento em comum: a paixão pelos games!

Mas nem sempre é tarefa fácil reunir informações sobre os títulos do passado, pois, às vezes, uma simples imagem demanda esforço imenso. E quando o jogo em questão é considerado uma lenda (por muitos), então? Esse foi o caso de "Surgical Strike", para 32X CD.

NASCE UMA LENDA

Em meados dos anos 90, o jogo chegava ao mercado norte americano. Era ação com tiro em formato FMV (full-motion vídeo), para o periférico Sega CD do Mega Drive. O mais interessante, contudo, não era o jogo em si, mas a oferta que vinha estampada na caixa dizendo: "Free 32X CD Offer Inside!", que prometia a entrega da versão aprimorada para o Sega 32X do game a todos que enviassem o ticket promocional que acompanhava o título (em seu lançamento). Entretanto, isso jamais aconteceu, pois com as vendas aquém do esperado pela Sega, a versão aguardada foi aparentemente cancelada, e aqueles que enviaram seus cupons receberam o jogo "Wirehead" no lugar.

DE ONDE MENOS ESPERAVA

Por muitos anos, acreditava-se, de fato, que jamais existiu uma versão finalizada de Surgical Strike (para o 32X CD), até que, em 2008, um usuário do fórum digitalpress alegou não somente que o jogo havia sido lançado como também possuía uma cópia em mãos. Pouco tempo depois, tais relatos foram confirmados por meio de fotos e de um vídeo do membro em questão, Norian Munhoz, que era um dos maiores colecionadores do Brasil. Infelizmente, ele faleceu em 2010 e muitas dúvidas permaneceram no ar.

Eis que, em 2015, ao ser entrevistado pelo site Sega-16, o co-fundador da Tectoy, Stefano Arnhold, confirmou que, de fato, Surgical Strike 32X CD havia sido lançado, acabando de vez com os rumores acerca da existência do título. Arnhold também divulgou que, aproximadamente, 50 mil unidades do Sega CD foram vendidas no Brasil e somente 3 mil unidades do acessório 32X foram comercializadas. Ele afirmou que cerca de 500 cópias de Surgical Strike foram vendidas no país. Surgical ressurge!

Destas 500 unidades comercializadas, apenas duas chegaram ao conhecimento do grande público: a cópia de Norian Munhoz, em 2008, e a cópia do usuário "Jamanto", do Forum Sega-Brasil. Depois , um colecionador do Japão postou uma foto mostrando a caixa do jogo, mas nunca confirmou se possuía o título realmente.

A boa notícia é que a cópia que pertenceu a Norian chegou às mãos competentes do colecionador Ricardo Wilmers, Edson Godoy e da galera do VGDB que, por sua vez, se prontificaram a relançar o jogo de forma semelhante ao de seu lançamento original: com prensagem profissional, caixa e manual, animando todos aqueles que desejavam ter uma cópia legítima em sua coleção. Esta pontualidade cirúrgica deu a oportunidade de recuperar um item que pensávamos ter se perdido com o tempo e nas coleções da galera por aí.
Além disso, o VGDB também disponibilizou o título gratuitamente em formato digital (.iso/.bin+cue), permitindo que jogadores no mundo todo tivessem acesso a aventura.

O tempo é implacável para tudo e todos, mas enquanto projetos como a WarpZone e o VGDB existirem, o passado e a história dos games no mundo, e sobretudo no Brasil, estarão a salvo. ■

CRÔNICA

Por **Zemo**

O DIA EM QUE RAPELEI UMA LOCADORA

Nos tempos de molecagem, quando a responsabilidade era apenas ir para a escola e depois fazer a lição de casa, a turma costumava frequentar bastante as locadoras. Eu mesmo não tinha muito o que alugar, já que torrava as merrecas que arrumava com as maravilhosas revistas de games da época, como "Videogame" e "Ação Games", mas graças a isso eu era uma espécie de banco de dados ambulante de lançamentos, dicas e truques, já que lia o dia inteiro as revistas e sabia em qual edição estava o truque para cada jogo. Desse modo, eu sempre acabava sendo convidado a ir a uma locadora ajudar a escolher os jogos, ou mesmo quando os caras alugavam jogos escondidos, sempre acabavam me procurando para descolar aquele truque de seleção de fases ou invencibilidade e aí eu acabava me enfiando na jogatina.

Como todos sabem, estes verdadeiros templos da jogatina um dia acabaram não sendo mais lucrativos e foram fechando as portas um por um. Neste momento, eu ainda não tinha poder aquisitivo algum e via aqueles lotes de caixas enormes de jogos indo embora sei lá para onde. Quando finalmente descolei um trabalho e comecei a ter algum dinheiro, sempre acabava me lembrando daquela cena das locadoras fechando e ficava sonhando com um dia me deparar com aquilo, com um salário intacto na mão - mas sempre consciente de que era improvável, já que praticamente não havia mais nenhuma para fechar.

Certo dia, um camarada me convida para ir conhecer a casa dele em São Vicente e pegar uma praia. Aceitei na hora! E, quando chegou o dia, fui com a minha namorada, um "chinelo havaiano" no pé e uma mochila quase vazia nas costas! Chegando lá, a grande decepção: céu nubladaço e chuva desde a estrada até a casa do parça - miou o passeio na praia. Bem chateados, almoçamos com o truta e ele resolveu fazer um city tour para nos alegrar e apresentar São Vicente, afinal, éramos marinheiros de primeira viagem por lá.

Rodamos, rodamos e ele foi contando sobre os locais interessantes: aqui é isso, ali é aquilo, neste bairro minha prima tinha uma locadora, mas tá fechando, ali é não sei o quê...

Naquela hora, deu um estalo na minha mente:

- Sua prima tinha uma o quê?
- Uma locadora de videogame, mas como ela, na verdade, já fechou e agora só está vendendo os jogos, achei que não interessava levar vocês lá para mostrar.
- Eu quero ir lá, agora! - e fomos.

Era uma locadora clássica de garagem, com as paredes da garagem servindo de mostruário, com um balcão ao fundo. Ao ser apresentado à prima dele, fui direto ao ponto: queria ver os jogos para "quem sabe" levar algum de lembrança para casa.

Fui informado de que muito já havia sido vendido e o que restava estava "amontoado ali".

Que visão! Uma montoeira de jogos de SNES e Mega Drive, a grande maioria nas caixas originais. O meu sonho realizado! Fui com toda a paixão inspecionar os jogos e separei cada jogo que poderia interessar para comprar, caso valesse a pena. Cada jogo que me interessava eu abria a caixa, dava uma olhada no manual - quando tinha, é claro - e agradecia a Deus. Minha namorada ia ficando cada vez mais impaciente, dizendo coisas cada vez menos gentis, mas eu nem ligava. Estava em outra dimensão!

Quando finalmente terminei o "serviço", haviam uns 50 jogos selecionados e chegava à fatídica e temível hora de perguntar o preço dos jogos!

- Quanto é o jogo de Super Nintendo?
- Oito reais.
- Esses aqui, com caixa e tudo?
- Sim.
- E os de Mega Drive?
- Oito reais também.

Sorri com todos os músculos da cara e quase tive espasmos. Fiz uma conta mental, selecionei cerca de metade da pilha anterior e perguntei quanto ficava. Ficava uma barbada! Voei para o banco, saquei o dinheiro sorrindo de orelha a orelha, entreguei a grana para a moça e agradeci mil vezes a ela e ao meu amigo com os mais sinceros agradecimentos. Sacola de jogos nas mãos, eu não queria mais saber de São Vicente! Queria era me teletransportar para casa, mas podem apostar que foi a viagem de duas horas mais longa da minha vida!

Alguns jogos que me lembro de ter pegado lá: SNES: MMX e X3, War of the Gems, WildCats, Warlock, Earthworm Jim 1 & 2, Nigel Mansell, Pocky & Rocky 2, Yoshi's Island, Adventures of Batman & Robin, Turn & Burn, Clayfighter 1 e 2. MD: Punisher e Wolverine.

CRÔNICA

Por **Tiozão da WarpZone**

*Essa crônica precisa de título? :)

No fim dos anos 90, a guerra entre Mega Drive e Super Nintendo era de arrepiar: um querendo lançar coisas mais importantes; outro querendo chamar mais a atenção... era lindo de acompanhar cada lançamento que chegava.

Apesar da evolução, tínhamos muitos títulos multiplataforma. Eu, é claro, sempre defendendo a Nintendo, meu sonho de consumo – não gostava do Mega Drive. Sempre que havia lançamento de jogos iguais para os dois sistemas, era aquele 'pega' na locadora: acusações, brigas, gritos, só para falar qual era melhor que o outro e, sem duvida, sobrava pra eu responder. Minhas respostas permanecem as mesmas até hoje: "Eu gosto de videogame, não importa qual" ou, pra os mais chatos, "eu só curto fliperama".

Num dos calmos domingos um amigo falou, "vamos comparar? Traga seu SNES e eu levo meu Mega, vamos comparar o que for possível". Eu disse que naquele dia não daria, afinal, tinha um ou outro jogo apenas para os dois consoles, mas no próximo final de semana eu já iria separar alguns títulos, e assim foi. Separei alguns títulos, disse o que faríamos e a dona da locadora não reclamou. No domingo, ligamos as duas TVs, os dois consoles e começamos a comparar (o que era só uma desculpa pra juntar 4 amigos e passar o dia jogando o que a gente quisesse).

Lembro-me claramente de ter separado os clássico: Street Fighter, Mortal Kombat, Fifa, Rei Leão, Earthworm Jim, Samurai Shodown, e também algumas 'exclusividades': Mario, Sonic, Mansell, Mônaco GP, entre outros. Não eram nem 10h e já estava tudo pronto, os amigos de prontidão, os games ligados, as TVs em cima do balcão, as cadeiras no meio da loja e... começou! Pega o Street: um acha uma coisa; outro acha outra, tudo no papel, e tira ponto, e põe ponto, e faz uma avaliação completa vendo todos os pontos do jogo, jogando a mesma tela, fazendo as mesmas coisas, muda o jogo, coloca Samurai, coloca Earthworm Jim, Aladdin e vai anotando ponto-a-ponto, avaliando som, imagem, tudo!

Por volta das 14h, tínhamos jogado quase tudo, aí partimos pros exclusivos. E assim começaram as brigas! Põe o Mansell, põe o Mônaco GP, já quase saímos no tapa! Um defende uma coisa, outro defende outra e começam as discussões. Clientes entravam e saíam estranhando a situação, não entendiam como a diversão causava tanta discussão. As TVs e os games não paravam, já não estávamos em quatro, mas nuns 14! Todo mundo querendo jogar, todo mundo querendo opinar, começou uma treta enorme (kkkk).

Do nada um controle de Mega voa! Espatifa na prateleira aos gritos de: “SONIC é infinitamente superior ao Mario!”, e, do nada, um soco voa no ar com um controle pendurado na mão, não acerta ninguém, mas lá se foi um SNES pro chão (a TV alguém segurou)! Empurra-empurra, berros e mais brigas! Me lembro de desligar a chave geral de energia, todo mundo ficou quieto. Liguei novamente, desliguei as TVs, os games, recolhi tudo, peguei os papéis com as analises, rasguei e joguei fora! Guardei tudo sem abrir a boca, todo mundo fez o mesmo, parecia um cemitério, todo mundo sabia que havíamos passado do limite.

O silencio só foi quebrado por um amigo que, do nada, grita: “MARIO É MELHORRRRRR!!!”, e sai correndo pra fora da loja. Já o outro amigo, defensor do Sonic, foi atrás...até me preocupei! Cinco minutos depois, voltam os dois abraçados, rindo, com 'cocas' na mão. Colocam no balcão da locadora e dizem: “Bota um filme aí pra gente ver antes de fechar”. Era assim a locadora: Bagunça, briga e diversão, mas no fundo, todos AMIGOS, nada nos separava! E vocês, já brigaram por games???

LOJA ESPECIALIZADA
EM RETROGAMES,
JOGOS E ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br